



หลักการถ่ายภาพวิดีโอ

By Maythas Jamsri

# หลักการถ่ายภาพวิดีโอ

## สิ่งที่ควรรู้ก่อนถ่าย

### ศึกษาข้อมูล เพื่อวางแผน

- ถ่ายงานอะไร? (งานเป็นทางการ, ไม่เป็นทางการ)
- ใครเป็นประธาน? (ประธาน, ผู้มีส่วนสำคัญ)
- มีกิจกรรมอะไรบ้าง? (ถ่ายกิจกรรมที่จะเขียนลงข่าว)

### เตรียมอุปกรณ์

- แบตเตอรี่พ่วงไหม? (ยิ่งอากาศร้อน แบตยิ่งหมดไว)
- Memory พ่วงไหม? (อย่าลืมเช็คขนาดภาพที่ถ่าย)
- กล้อง, มือถือ (ศึกษาการใช้งานเยอะๆ, ใช้ขนาดภาพให้เหมาะสม)
- Tripod (ขาตั้งกล้อง) (จำเป็นมากทำให้งานดูดีขึ้นมาก)
- ไม้ค้ำขนาดพกพา (สำหรับสัมภาษณ์ เสี่ยงจะขัด งานดูดี)



# ตั้งค่ากล้องถ่ายวิดีโอ/มือถือ

## อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio)



**1:1 Aspect Ratio**  
Profile Pictures, Instagram Feed Photos



**3:2 Aspect Ratio**  
Photography & Art Prints



**5:4 Aspect Ratio**  
Photography & Art Prints

ส่วนใหญ่ใช้กับภาพศิลปะ, Profile, Instagram

# ตั้งค่ากล้องถ่ายวิดีโอ/มือถือ

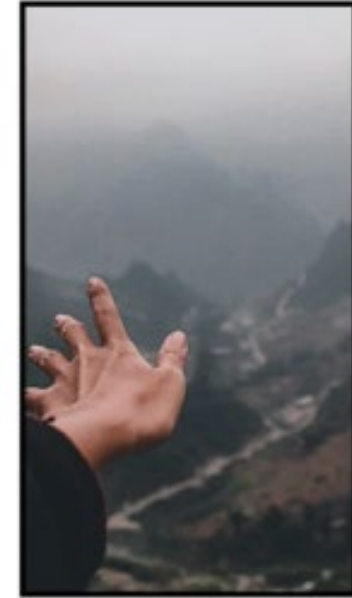
## อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio)



**16:9 Aspect Ratio**

Standard format for TV, cinema, streaming platforms

สไลด์การนำเสนอ, หน้าจอคอมพิวเตอร์ ,หรือทีวีจอกว้าง  
ขนาดที่นิยม 1920 x 1080, 1280 x 720 พิกเซล



**9:16 Aspect Ratio**  
Social Media Story Video

แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย  
Instagram, Facebook และ Snapchat

ขนาดทั่วไปที่นิยมมากที่สุดในการอัตราส่วน  
ภาพนี้ คือ 1080×1920 พิกเซล

# มุมมองพื้นฐาน



1. Extreme Long Shot - ไทมาก

## ขนาดภาพที่ไกลมากที่สุด

- ใช้ใน Scene เปิดหรือปิด
- แสดงให้เห็นถึงตัวละคร, อยู่ที่ไหน, ทำอะไร
- สภาพแวดล้อม, เหตุการณ์ภาพรวม

# ELS

# มุมมองพื้นฐาน



## 2. Long Shot - ไท

### ขนาดภาพไกล

- ใช้ใน Scene เปิดหรือปิด
- เน้นไปที่การเคลื่อนไหวและท่าทางของตัวละคร
- สภาพแวดล้อม, เหตุการณ์ภาพรวม
- ภาพหมู่

LS

# มุมมองพื้นฐาน



## 3. Medium Long Shot - ไกลปานกลาง

### ขนาดไกลปานกลาง

- เราจะเห็นตั้งแต่ หัว-หัวเข่า ของตัวละคร
- ส่วนใหญ่จะใช้เมื่อมีตัวละครในเฟรมไม่เกิน 2-3 คน สามารถเกินได้
- ให้ความรู้สึกความเป็นเพื่อนพ้อง พวกเดียวกัน

# MLS

# มุมมองพื้นฐาน



## 4. Medium Shot - ปานกลาง

### ขนาดปานกลาง

- ขนาดภาพที่คนดูจะได้มองเห็นการเคลื่อนไหวส่วนบนของตัวละครได้ดีขึ้น
- เชื่อมระหว่างขนาดภาพระยะใกล้และไกล
- เห็นสีหน้าของตัวละคร

**MS**



# มุมมองพื้นฐาน



## 5. Medium Close Up - ใกล้เคียงปานกลาง

### ขนาดใกล้เคียงปานกลาง

- ขนาดภาพที่จะเห็นเพียงแค่ หัว-อก
- เห็นสภาพแวดล้อมเพียงเล็กน้อย
- เก็บรายละเอียด สีหน้าท่าทางและอารมณ์ของตัวละครได้ดี
- ไม่เห็นการเคลื่อนไหวส่วนล่าง

# MCU

# มุมมองพื้นฐาน



## 6. Close UP - ใกล้มือ

### ภาพขนาดใหญ่

- ภาพที่เห็นวัตถุหรือบุคคลนั้นๆ เกือบเต็มทั้งเฟรม
- มักใช้ในซีนอารมณ์ เพื่อทำให้คนดูรับรู้อารมณ์ตัวละครได้ลึกซึ้งขึ้น
- ถ้าเป็นสิ่งของก็จะเป็นการเจาะจงการให้ความสำคัญ ของสิ่งๆ นั้นโดยเฉพาะ

CU

# มุมมองพื้นฐาน



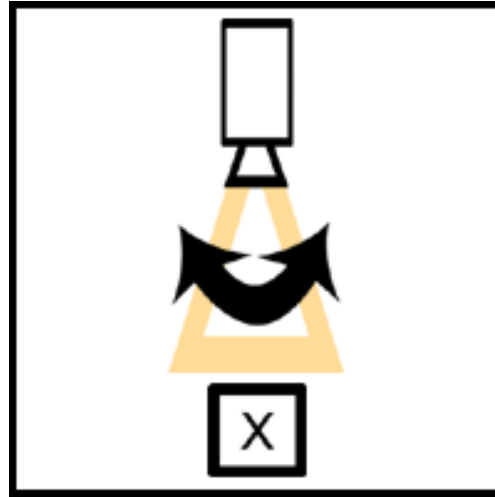
## ภาพขนาดใกล้มากที่สุด

- เห็นรายละเอียดของภาพได้อย่างใกล้ชิดและครบถ้วน
- โฟกัสที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุ
- ลักษณะเฉพาะของวัตถุที่เราให้ความสำคัญ

# ECU

## 7. Extreme Close UP (ECU) ใกล้มาก

# การเคลื่อนไหวกล้อง

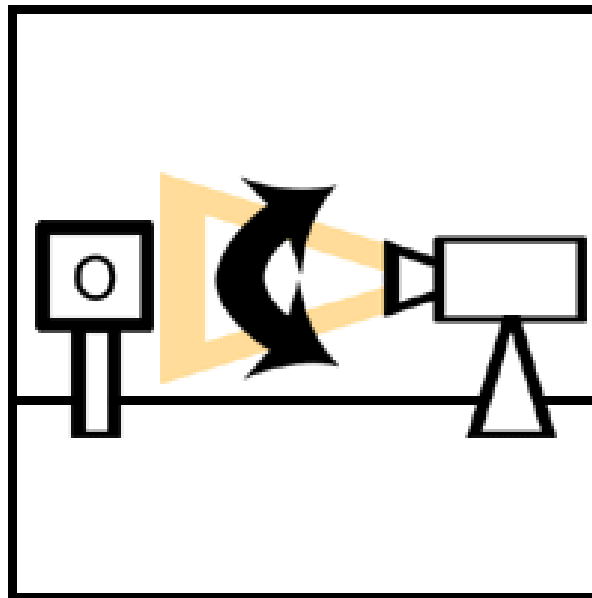


## การแพนกล้อง ต้องรู้จุดหมาย ว่าอยากจะสื่ออะไร ?

- คือ การขยับกล้องในแนวนอน จาก ซ้ายไปขวา หรือ ขวาไปซ้าย แต่กล้องยังคงอยู่ในตำแหน่งเดิม เพียงแค่หันทิศทางตามไป เช่น การหันกล้องตามวัตถุที่เคลื่อนที่ จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง
- อย่าแพนบ่อย
- ก่อนแพนค้างภาพไว้ 5 วิ  
Pan อย่างช้าๆ แล้วค้างที่ภาพจบ 5 วิ

## 1.Pan (แพน)

# การเคลื่อนไหวกล้อง



## การทิวกล้อง ต้องรู้จุดหมาย ว่า อยากจะสื่ออะไร ?

- คือ การขยับกล้องในแนวตั้ง จาก ล่างขึ้นบน หรือ บนลงล่าง แต่กล้องยังคงอยู่ในตำแหน่งเดิม เพียงแค่หันทิศทางตามไป เช่น การหันกล้องตามวัตถุที่เคลื่อนที่ จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง
- ก่อนทิวถ่ายภาพไว้ 5 วิ ทิว อย่างช้าๆ หรือตามวัตถุ แล้วค้างที่ภาพจบ 5 วิ

## 2.Tilt (ทิว)

# การเคลื่อนไหวกล้อ



## 3.Tracking (แทรกกิ่ง)

- คือ การเคลื่อนล้อตามตำแหน่งที่โฟกัส หรือ เลื่อนตำแหน่งล้อตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนไหว ยกตัวอย่างเช่น การใช้ล้อโฟกัส และเคลื่อนที่ล้อไปตามรถที่กำลังแล่นบนถนน โดยการ วิ่ง เดิน ถ่ายจากรถอีกคัน หรือใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ใดใดก็ตาม ในการช่วยเหลือ



# การเคลื่อนไหวกล้อง



## 4.Dolly (ดอลลี่)

- คือ การเคลื่อนกล้องออกห่างหรือเข้าหาวัตถุ โดยใช้วิธีการย้ายตำแหน่งกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้องประเภทนี้สามารถสร้างลูกเล่นที่สวยงาม โดยใช้เทคนิคอื่นๆ มาเสริมหรือประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ดูน่าสนใจได้มากขึ้นอีกด้วย



# การเคลื่อนไหวกล้อง



## 5.POV (มุมมองบุคคลที่ 1)

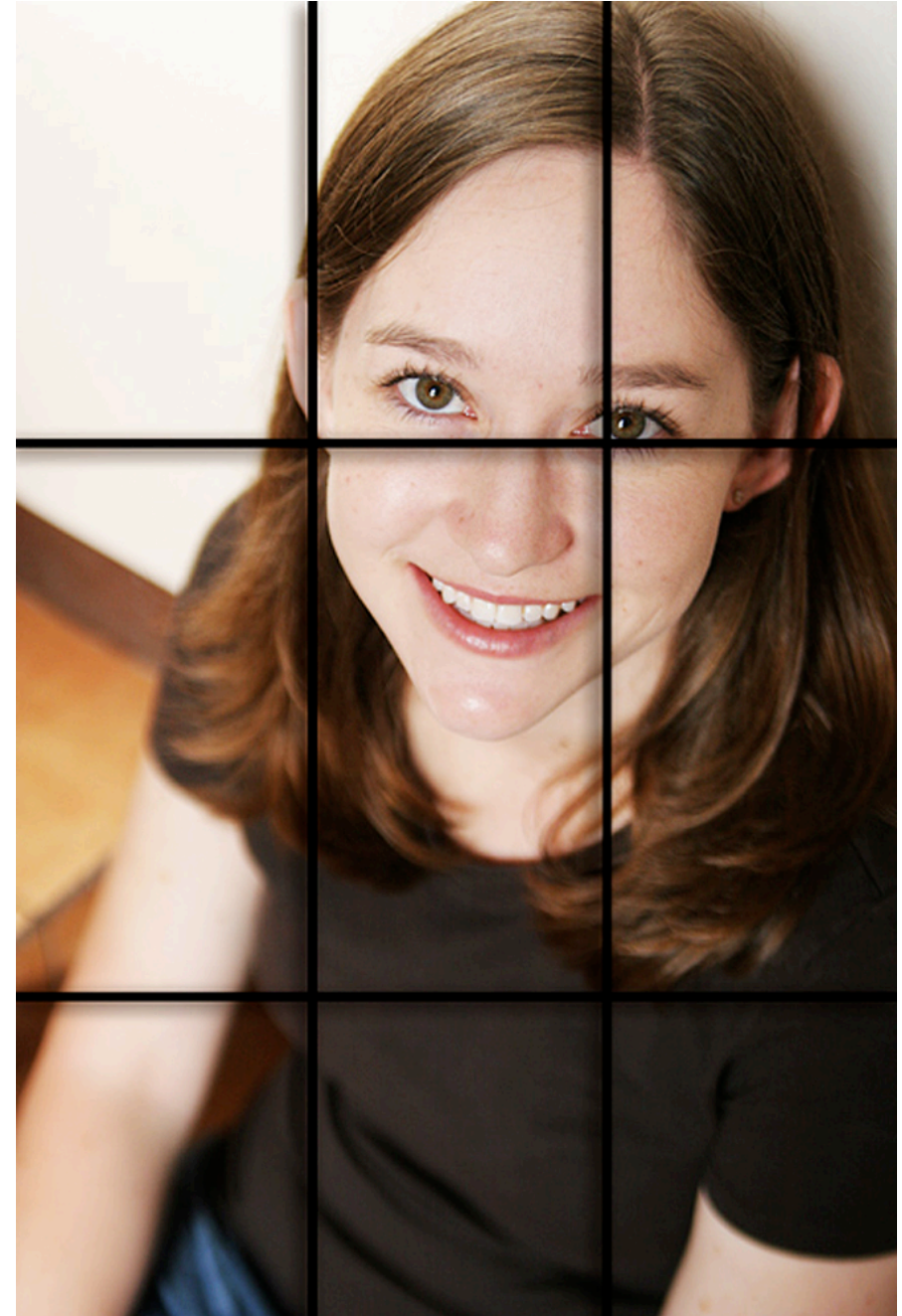
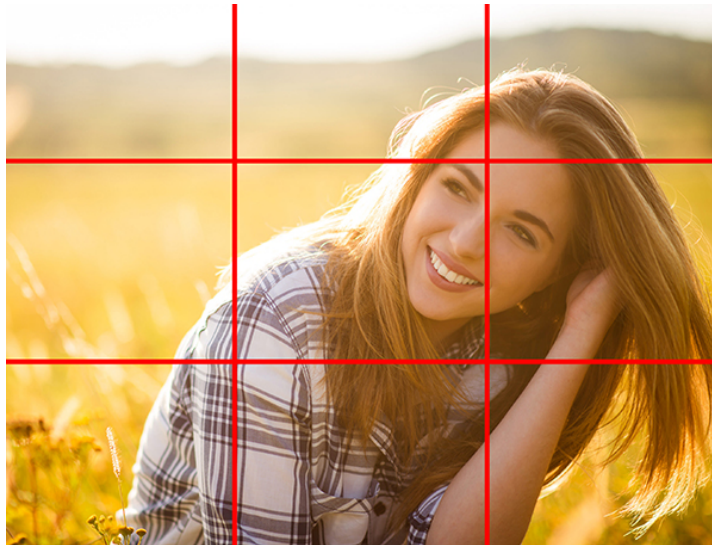
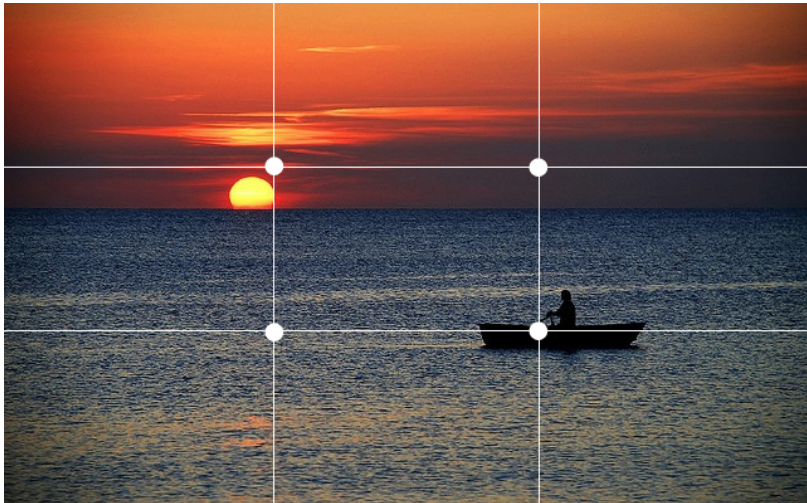
- POV ย่อมาจากคำว่า Point Of View แปลว่า มุมมอง ถูกใช้เกี่ยวกับเรื่องการเล่นเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การเล่า นิยาย ภาพยนตร์ หรือสื่ออื่นๆ หาก ลองคิดภาพตาม การเล่าเรื่องจะมีมุมมองของเรื่อง อยู่ ว่าคนที่เล่าเรื่องเอาตัวเองไปอยู่ตรงไหนของ เรื่อง นั่นก็คือมุมมองของคนเล่า เช่นเล่าจากมุมมองของ เพื่อนพระเอก น้องสาว เล่าเรื่องต่างๆภายในเรื่อง



# การจัดองค์ประกอบภาพ

## จุดตัด 9 ช่อง หรือ กฎสามส่วน

- จุดตัด 9 ช่อง คือ วิธีการสร้างเส้นตัด 3 ส่วน ในระนาบแนวนอนกับแนวตั้งมารวมกัน จนเกิดเป็นจุดตัด 4 จุด ซึ่งแต่ละจุดนั้นจะทำการวางองค์ประกอบหลักของภาพ การทำในลักษณะนี้จะเพิ่มจุดนำสายตาให้กับผู้ชม และภาพถ่ายจะโดดเด่นขึ้นมาอย่างชัดเจน



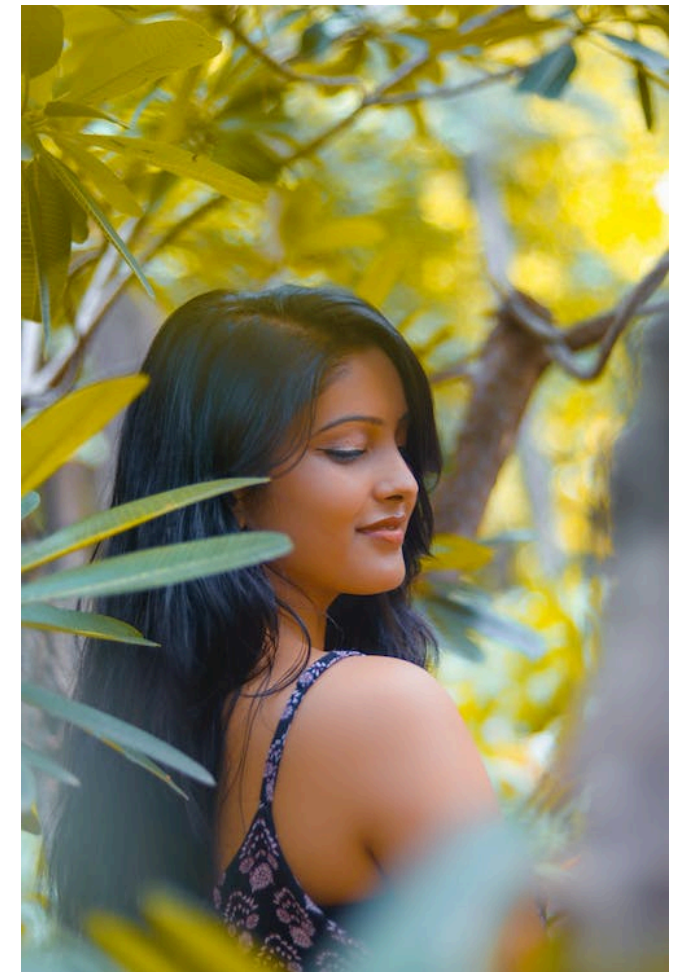
# การจัดองค์ประกอบภาพ

## 2.เน้นความสมมาตร – ให้จุดสนใจอยู่ที่กลางภาพระหว่างความพอดี



# การจัดองค์ประกอบภาพ

## 3. ใช้กรอบภาพ



# การจัดองค์ประกอบภาพ

## 4. ใช้เส้นนำสายตา



# การจัดองค์ประกอบภาพ

## 5. จัดองค์ประกอบภาพให้พอดีเฟรม



# การจัดองค์ประกอบภาพ

## 6. เพิ่มความสนใจให้อากหน้า



# ช่วงเวลา กับการถ่ายรูป



## ช่วงแสงสดใส

- ช่วงเวลา 9.00-11.00 น. , 14.00-15.30น.
- เหมาะกับการถ่ายรูป และวิดีโอมากที่สุด เพราะเป็นช่วงที่แสงให้สีส้มได้ถูกต้องที่สุด เพราะท้องฟ้าจะเป็นฟ้า และแสงอาทิตย์เป็นสีส้ม
- การถ่ายรูปในช่วงเวลานี้จะช่วยให้ใบหน้าดูมีมิติมากขึ้น

# ช่วงเวลา กับการถ่ายรูป



## ช่วงแสงแข็ง

- ช่วงเวลา 11.30-13.30 น.
- ไม่เหมาะสำหรับการถ่ายภาพ และวิดีโอ เพราะแสงจะแรงมาก
- ทิศทางของแสงจะมาเหนือศีรษะ จึงทำให้เกิดเงาขึ้นที่ใต้ตา จมูก และปาก



# ช่วงเวลา กับการถ่ายรูป



## ช่วงแสงสีทอง

- ช่วงเวลา 06.30-08.30 น. และ 16.00-17.30 น.
- ภาพจะดูสบายตา มีมิติ มีความนุ่มนวล และได้อารมณ์

# ช่วงเวลา กับการถ่ายภาพ



## ภาพย้อนแสง (siluate)

- ช่วงเวลา 05.00-07.00 น. และ 17.30-18.30 น.
- ภาพจะเน้นแสงสะท้อน, เงาชัดเจน



หากสัมภาษณ์ ควรใช้ไมค์โครโฟน

ขาตั้งกล้อง ช่วยให้ไม่เมื่อย แคมงานดี



ระยะเวลา การถ่ายคลิปควรมีความยาว 3 วินาทีขึ้นไป

# ระว่างเรื่อง Jump Shot (ภาพขนาด, มุมซ้ำกัน)

LS

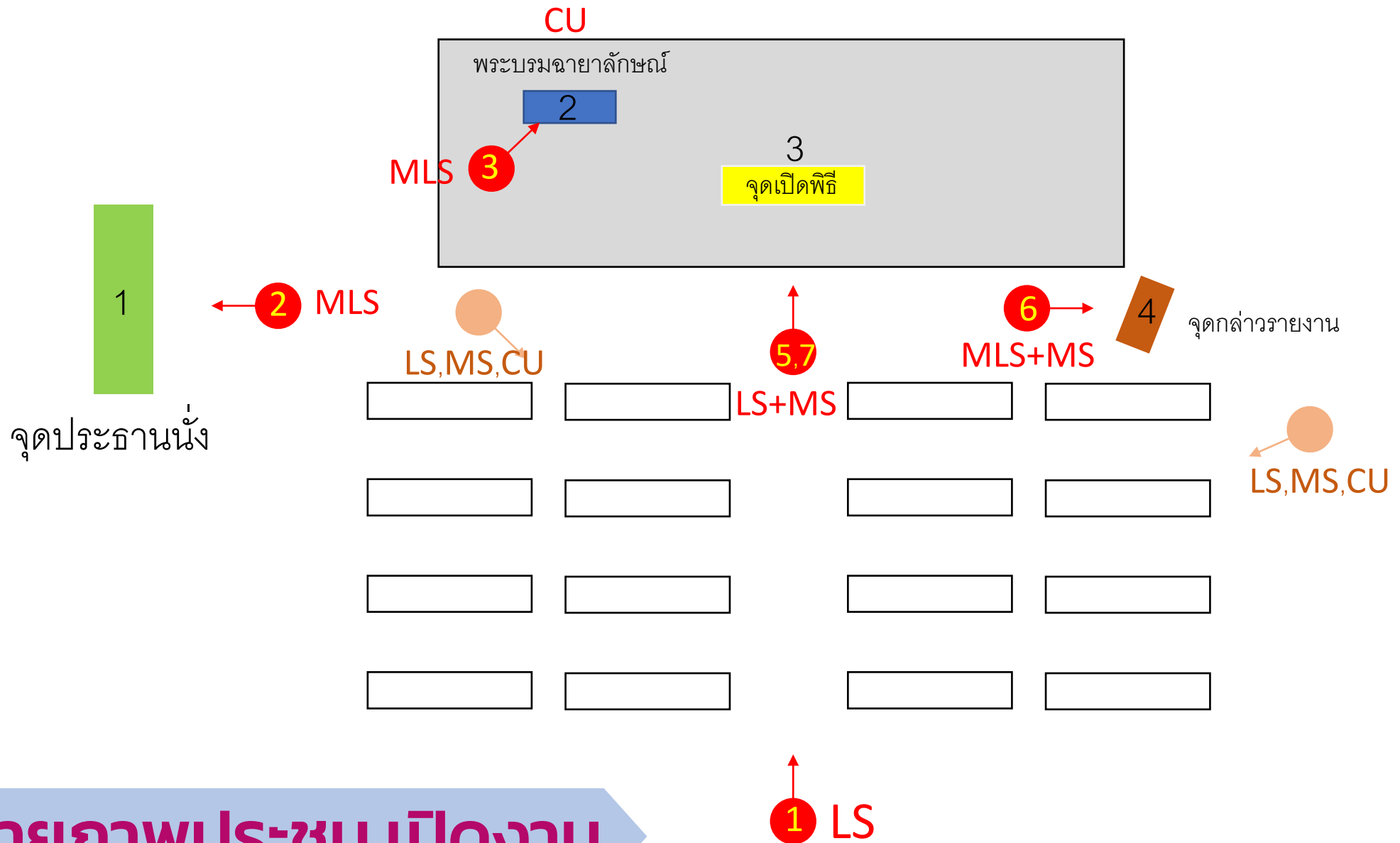


MS

CU



MS



# การถ่ายภาพประชุม,เปิดงาน

# โปรแกรมตัดต่อยอดนิยม

 CapCut



PowerDirector

Ru